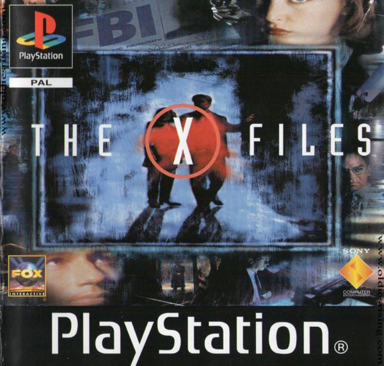

PlayStation
PAL
FBI
THE X FILES
FOX
INTERACTIVE
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
PlayStation®

Précautions

•Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation®. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation® commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation®. • Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation® pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation®, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. • N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service No.) ainsi que le numéro POWERLINE se trouvent au dos de ce manuel.

1 Player | Memory Card 1 block | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible | 4 DISCS | DUAL SHOCK

SCES-01565

www.oldiesrising.com


THE X FILES™
français
www.oldiesrising.com

INSTALLATION

Branchez votre PlayStation® en suivant les instructions de son mode d'emploi. Insérez le disque 1 de THE X-FILES™ et fermez le couvercle du compartiment à disque. Allumez la PlayStation® à l'aide du bouton POWER (d'alimentation).

Ne pas insérer ou retirer d'accessoires ou de MEMORY CARDS (Cartes Mémoire) lorsque la console est sous tension. Vérifiez que vous avez suffisamment de blocs libres sur votre MEMORY CARD (Carte Mémoire) avant de commencer à jouer. Les MEMORY CARDS (Cartes Mémoires) sont supportées uniquement dans la fente pour MEMORY CARD (Carte Mémoire) No1.

REMARQUE : toutes les photos d'écran de ce manuel ont été tirées de la version anglaise du jeu ou de versions bêta. Certains écrans peuvent être différents dans la version finale.

CHANGEMENT DE DISQUE

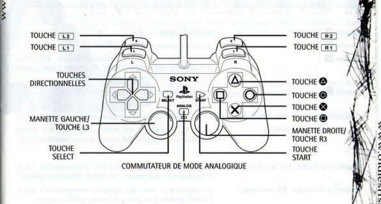
Au fur et à mesure que vous progressez dans le jeu et que vous atteignez les objectifs fixés, on vous demandera d'insérer le disque suivant. Par exemple : lorsque vous avez atteint tous les objectifs du DISQUE 1, le jeu vous demandera d'insérer le DISQUE 2. N'effectuez ce changement que lorsque le jeu vous le demande. Lorsque vous avez changé de disque, fermez le couvercle du compartiment à disque et attendez que le chargement s'effectue.

Remarque : ne pas éteindre ou redémarrer la console, ni ouvrir le couvercle du compartiment à disque ou retirer le disque pendant la période de chargement car toutes les données qui n'ont pas été sauvegardées seront perdues.

COMMANDES

Si vous utilisez une Manette Analogique (DUAL SHOCK™), vous pouvez jouer à THE X-FILES™ avec le joystick gauche au lieu des touches directionnelles. Si vous utilisez le joystick gauche, vérifiez que interrupteur de mode ANALOG (analogique) est activé (affichage LED (DEL) : rouge). Votre Manette Analogique (DUAL SHOCK) devrait automatiquement passer en mode analogique au démarrage.

La fonction de vibration de la Manette Analogique (DUAL SHOCK) peut être activée ou désactivée à partir de OPTIONS dans le menu GAMEPLAY (JEU).



COMMANDES MENU :

Touches directionnelles ou joystick gauche (en mode analogique) :	mettre les options en surbrillance.
Touche ⊗ :	valider la sélection.
Touche △ :	retourner au menu précédent.

COMMANDES DE JEU :

Touches directionnelles ou joystick gauche (en mode analogique) :	déplacer le pointeur / naviguer dans les environnements.
Touche ⊗ :	activer / utiliser.
Touche ◻ :	examiner les objets de l'inventaire.
Touche ○ :	afficher l'inventaire / sélectionner l'icône d'intuition artificielle / sélectionner l'icône d'émotion / sélectionner l'icône d'action / sélectionner l'icône idée
Touche △ :	annuler / retourner à l'écran principal du jeu.
Touche START (de mise en marche) :	interrompre la partie et retourner au menu principal.
Touche SELECT (de sélection) :	éviter les séquences vidéo (cette option peut être activée ou désactivée sous OPTIONS dans le menu GAMEPLAY (JEU)).
Maintenir la touche L1 ou R1 enfoncée :	simultanément avec les touches directionnelles ou le joystick gauche pour passer à la zone de navigation suivante.
Maintenir la touche R2 enfoncée :	simultanément avec les touches directionnelles ou le joystick gauche pour passer à la zone active suivante.
Maintenir la touche L2 enfoncée :	simultanément avec les touches directionnelles ou le joystick gauche pour viser.

NAVIGATION MODE (MODE DE NAVIGATION)

Maintenez la touche L1 ou la touche R1 enfoncée pour que la Manette passe en mode Navigation. Pour placer le pointeur sur la zone de navigation la plus proche, appuyez sur la touche directionnelle ⇦ ou la touche directionnelle ⇨ ou utilisez le joystick gauche (en mode analogique) dans ces directions tout en maintenant la touche L1 ou la touche R1 enfoncée. Les zones de navigation permettent au joueur de se déplacer dans l'environnement s'il appuie sur la touche ✖.

HOTSPOT JUMP MODE (MODE ZONE ACTIVE)

Maintenez la touche R2 enfoncée pour que la Manette passe en mode Hotspot Jump (zone active). Pour placer le pointeur sur la zone active la plus proche, appuyez sur la touche directionnelle ⇦ ou la touche directionnelle ⇨ ou utilisez le joystick gauche (en mode analogique) dans ces directions tout en maintenant la touche R2 enfoncée. Ceci permet de rechercher des objets dans la fenêtre de jeu sans explorer la totalité de la zone de jeu.

GUN TARGETING MODE (MODE DE VISEE)

Maintenez la touche L2 enfoncée pour que la Manette passe en mode Gun Targeting (Visée). Pour placer le pointeur sur l'adversaire le plus proche, utilisez les touches directionnelles ou le joystick gauche (en mode analogique) tout en maintenant la touche L2 enfoncée.

Remarque : cette option est disponible seulement si vous avez réglé la difficulté de la scène (ACTION SCENE DIFFICULTY) sur EASY (Facile) ou STANDARD.

AGENT WILLMORE

Dans le rôle de l'agent Craig Willmore, vous devez mener l'enquête officielle du FBI. Vous vous retrouverez alors dans des situations diverses pouvant être affectées par les actions et les décisions de ceux qui sont impliqués dans l'affaire. Plusieurs questions restent en suspens et il ne tient qu'à vous de trouver les réponses. Vous avez besoin de résultats pour conserver votre réputation d'agent exceptionnel. Essayez de ne pas vous laisser distraire car ceci pourrait nuire à la résolution de l'affaire.

Code de conduite

Les agents du FBI doivent accepter tous les points cités dans le code officiel de conduite :

1. Assurer le respect et la protection de la dignité humaine ainsi que des droits civiques de chaque individu.
2. Accomplir les devoirs imposés par la loi des Etats-Unis d'Amérique et protéger tous les citoyens.
3. N'utiliser la force que lorsque c'est nécessaire et avec parcimonie.
4. Utiliser les armes à feu (distribuées par le Bureau) seulement dans les cas extrêmes ; utiliser les armes à feu seulement si le suspect est armé et résiste ou s'il menace la vie de citoyens innocents ou du personnel chargé de faire respecter la loi.
5. Ne pas infliger, instiguer ou tolérer tout acte de torture ou autre traitement cruel, dégradant ou inhumain à quiconque, que cette personne soit en état d'arrestation ou non.
6. Ne pas se livrer à quelque acte de corruption que ce soit et condamner de tels actes.
7. Toute information confidentielle doit le rester, sauf si sa nature confidentielle empêche l'accomplissement des devoirs des agents ou le cours de la justice.
8. Ne pas publier, enregistrer, discuter ou communiquer des documents considérés comme confidentiels par le FBI à un individu, une organisation, un gouvernement ou autre, sans l'autorisation expresse du directeur du FBI.

9. Respecter la loi et le code et s'opposer à toute violation de ce dernier ou des lois du gouvernement fédéral, d'états souverains ou de municipalités des Etats-Unis.
10. Appliquer le code de conduite du Bureau dans toutes les situations et respecter les règles de la Commission d'enquête et de conduite chargée de s'assurer de la bonne conduite des agents du FBI.

Votre dossier est actuellement vierge et la possibilité de résoudre une grosse affaire ne pourra que consolider l'excellente réputation dont vous jouissez depuis que vous avez rejoint le Bureau. Vous trouverez ci-dessous une copie officielle de votre dossier personnel :

FEDERAL BUREAU OF INVESTIGATION
DOSSIER PERSONNEL

ACCES LIMITE L-4 ET SUPERIEUR

Nom :	Willmore, Craig Joshua
Date de naissance :	19 octobre 1963
Lieu de naissance :	Kenosha, Wisconsin
Race :	blanc
Couleur des yeux :	noisette
Couleur des cheveux :	brun
Stature :	1,85 m
Poids :	80 Kg
Sexe :	masculin
Situation de famille :	divorcé

Education: Collège de Kenosha, Kenosha, Wisconsin. Licence, Northwestern University, Evanston, Illinois. Matrise, New York University, New York, New York.

Carrière : recruté par le Bureau à la fin de ses études à l'université de New York. Formé à l'Académie du Bureau à Quantico, Virginie. S'est distingué lors de la formation anti-terroriste, du maniement des armes à feu et des négociations antiterroristes. Affecté au quartier général du Bureau à Washington, D.C. en novembre 1991 ; rejoint ensuite la Division du crime organisé. A participé à des opérations de surveillance et d'analyse d'informations et a contribué à l'arrestation des membres du gang Ivan, un groupe d'immigrés russes mal organisés essayant de prendre le contrôle du marché du diamant Hassidic dans les bas quartiers de Manhattan et du Queens. Les actes d'accusation ont abouti à des condamnations et des peines de prison pour sept individus et à la déportation de onze autres vers la Russie. Les enquêteurs, agents Willmore, Becker, DeBolt et Young, ont été récompensés par le directeur pour leur excellent travail. En ao°t 1992, l'agent spécial Willmore a été affecté à la Division anti-terroriste sous la houlette de Chris Westergaard, du Bureau de Baltimore. S'est à nouveau distingué en organisant une unité de la Division anti-terroriste pour enquêter sur la présence de milices anti-gouvernementales en Pennsylvanie, dans le Maryland et en Virginie. Impliqué dans les enquêtes qui ont abouti au démantèlement de plusieurs milices ; a appréhendé plusieurs individus responsables de trafics illégaux d'armes dans les trois états. Recommandation spéciale pour service exemplaire au sein de la Division anti-terroriste. Transféré au bureau de Seattle, Washington, en janvier 1993.

REMARQUE : les renseignements contenus dans ce dossier et les dossiers des autres agents ne sont disponibles qu'avec l'autorisation préalable du directeur adjoint du personnel, du quartier général du Bureau à Washington, D.C. Ces renseignements ne peuvent être obtenus que par le personnel autorisé. Le matériel, les renseignements et les données ne peuvent pas être copiés ou transmis de façon orale, électronique, photographique ou par quelque autre moyen à un tiers sans l'autorisation du chef de section.

FBI/PERS.11370:tgv.GRD/2021.5

MENU PRINCIPAL

Vous pouvez mettre les options du menu principal en surbrillance en appuyant sur la touche directionnelle ⇧ ou la touche directionnelle ⇩ ou en utilisant le joystick gauche dans ces directions et appuyer sur la touche ⊗ pour valider. Lorsqu'une partie est commencée, vous pouvez l'interrompre et sélectionner le menu principal en appuyant sur la touche START (de mise en marche) de la Manette. Ceci vous permettra de choisir les options décrites ci-dessous :

NEW (Nouvelle partie)

Sélectionnez NEW pour commencer une nouvelle partie. On vous demandera de confirmer si vous désirez commencer une nouvelle partie. Appuyez sur la touche ● pour valider. Pour retourner à l'écran du menu principal, appuyez sur la touche ⊗. Si vous commencez une nouvelle partie, vérifiez que vous avez bien inséré le DISQUE 1.

LOAD (Charger)

Sélectionnez LOAD (Charger) si vous avez déjà sauvegardé une partie et que vous voulez la reprendre là où vous l'aviez laissée. Vérifiez que vous avez bien inséré une MEMORY CARD (Carte Mémoire) dans la fente pour MEMORY CARD (Carte Mémoire) No1 de votre PlayStation®. Sélectionnez une partie X-Files sauvegardée sur l'un des quinze blocs de MEMORY CARD (Carte Mémoire) disponibles. On vous demandera peut-être d'insérer le disque qui convient s'il n'est pas déjà dans le lecteur. Nous vous conseillons de ne pas insérer ou retirer de MEMORY CARDS (Cartes Mémoire) lorsque la console est sous tension.

SAVE (Sauvegarder)

Vous pouvez sauvegarder la partie à tout moment.

Vérifiez qu'une MEMORY CARD (Carte Mémoire) est insérée dans la fente pour MEMORY CARD (Carte Mémoire) No1 avant de sauvegarder. Sélectionnez SAVE (Sauvegarder) à partir du menu principal et sélectionnez l'un des quinze blocs disponibles de la MEMORY CARD (Carte Mémoire). Si la MEMORY CARD (Carte Mémoire) est pleine, vous pouvez écraser des parties préalablement sauvegardées en mettant en surbrillance un bloc de la MEMORY CARD (Carte Mémoire) et en le sélectionnant. On vous demandera alors de confirmer la sauvegarde ; sélectionnez YES (Oui) pour effectuer la sauvegarde ou NO (Non) pour revenir à l'écran SAVE sans sauvegarder.

www.oldiesrising.com

OPTIONS

Pour accéder aux options de jeu, sélectionnez OPTIONS. Vous pouvez paramétrer les options de jeu et de son.

GAME PLAY (Jeu)

ARTIFICIAL INTUITION (Intuition artificielle) - Avant de prendre leurs fonctions, les agents qui ont besoin d'aide supplémentaire au cours de l'enquête doivent activer cette option (pour plus de renseignements, reportez-vous à la section intitulée Intuition artificielle).

ACTION SCENE DIFFICULTY (Difficulté de la scène) - Cette option permet de déterminer le niveau de difficulté des scènes d'interaction ; vous avez le choix entre EASY (Facile), STANDARD ou DIFFICULT (Difficile) (la configuration par défaut est STANDARD).

NAVIGATION TRANSITIONS (Transition de navigation) - Lorsque cette option est activée, la navigation devient plus réaliste, avec un effet de flou lorsque vous tournez à gauche ou à droite. Cette fonction peut vous aider à vous repérer dans les sites difficiles.

Appuyez sur la touche SELECT (de sélection) si vous ne voulez pas visionner le clip vidéo ; vous pouvez activer ou désactiver cette option à cet endroit.

ACTION SCENE AUTO REWIND (Rembobinage automatique de la scène) - A certains moments de l'enquête, vous risquez de vous retrouver dans des situations périlleuses qui risquent de vous co'ter cher. Lorsque l'option Action Scene Auto-Rewind (Rembobinage automatique de la scène) est activée, vous pouvez reprendre l'enquête juste avant que cette situation n'apparaisse. Vous pouvez revenir en arrière plusieurs fois sans être pénalisé.

CONTROLLER VIBRATION (Vibration de la Manette) - Si vous utilisez une Manette Analogique (DUAL SHOCK), la fonction de vibration sera automatiquement activée. Pour désactiver la fonction de vibration, sélectionnez OFF.

AUDIO (Son)

Le menu Audio comporte deux barres coulissantes. Celle du haut contrôle le volume des dialogues. Pour ajuster ce dernier, mettez la barre supérieure en surbrillance et utilisez la touche directionnelle ⇐ ou la touche directionnelle ⇒ ou le joystick gauche dans ces directions pour augmenter ou réduire le son à votre convenance.

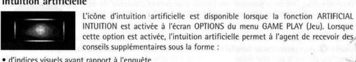
La barre inférieure contrôle le volume de la musique et des effets sonores. Pour ajuster leur volume, mettez la barre inférieure en surbrillance et utilisez la touche directionnelle ⇐ ou ⇒ ou le joystick gauche dans ces directions pour augmenter ou réduire le son à votre convenance.

Les modifications sont prises en compte dès que vous retournez à la partie. Ces changements restent valides si vous commencez une nouvelle partie.

HELP (Aide)

L'écran d'aide vous fournit un résumé des fonctions les plus courantes que vous allez rencontrer au cours de votre enquête. Appuyez sur la touche ⊗ pour passer à la fonction suivante. L'explication de certaines fonctions s'étend sur plusieurs écrans. Pour faire défiler le texte, utilisez les touches directionnelles ⇩ et ⇧.

Intuition artificielle



L'icône d'intuition artificielle est disponible lorsque la fonction ARTIFICIAL INTUITION est activée à l'écran OPTIONS du menu GAME PLAY (Jeu). Lorsque cette option est activée, l'intuition artificielle permet à l'agent de recevoir des conseils supplémentaires sous la forme :

- d'indices visuels ayant rapport à l'enquête
- de renseignements de la part d'autres agents
- d'icônes d'action qui permettent à l'agent d'atteindre plus facilement les objectifs de l'enquête

Lorsque l'intuition artificielle peut aider au bon déroulement de l'enquête, l'icône bleue brille. Si cette icône est activée, vous pouvez passer en revue une série d'indices visuels, suivis d'une ou plusieurs icônes d'action (reportez-vous à la section Icônes pour plus de détails).

Appuyez deux fois sur la touche ◉ jusqu'à ce que l'icône d'intuition artificielle soit en surbrillance (ou appuyez une fois sur la touche ◉ si l'inventaire est déjà sélectionné) et appuyez sur la touche ⊗ pour l'activer. Appuyez sur la touche △ pour quitter le mode d'intuition artificielle. Vous pouvez également placer le pointeur sur l'icône d'intuition artificielle et appuyer sur la touche ⊗ pour l'activer.

De plus, l'icône s'active (tourne sur elle-même) lorsque vous êtes proche d'une source d'informations vitales pour la suite de l'enquête. Si vous sélectionnez l'icône d'intuition artificielle lorsqu'elle est active, les objets importants apparatront directement dans votre champ de vision et vous pourrez les utiliser immédiatement.

L'agent spécial chargé du bureau local peut aider les autres agents, quel que soit le statut de l'intuition artificielle.

NAVIGATION ET INTERACTION

Lorsque vous déplacez le pointeur à l'écran, il change d'apparence en fonction de l'objet sur lequel il est placé. Ces pointeurs ont des fonctions diverses au cours de l'enquête. Lorsque le pointeur apparat sous la forme d'une petite croix blanche, il est neutre et n'a aucune fonction. Voici la liste des pointeurs et leur fonction :

POINTEURS DE NAVIGATION

Si le pointeur a la forme d'une main indiquant une direction, appuyez sur la touche ⊗ pour passer à l'endroit indiqué par la main. Les mains pointant vers la gauche ou la droite font pivoter l'écran dans cette direction. Une main pointant vers l'avant vous permet d'avancer. Un doigt pointant vers l'arrière vous permet de reculer ou effectue un zoom arrière si vous aviez fait un zoom avant sur un objet ou un lieu.

La main peut également pointer vers le haut ou le bas dans certaines zones ou, si vous appuyez sur la touche ⊗, vous permettre de faire face à la direction indiquée ; si vous désirez vous déplacer dans cette direction, utilisez le pointeur doigt.

POINTEUR DE DETAIL



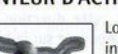
Si le pointeur a l'apparence d'un úil, ceci indique que vous pouvez visionner l'objet et la zone en détail si vous appuyez sur la touche ⊗. Certaines scènes ont plus d'un niveau de détail disponible et si le pointeur úil est disponible, vous pourrez zoomer en appuyant sur la touche ⊗. Pour effectuer un zoom arrière, utilisez le pointeur main indiquant l'arrière et vous reviendrez à la scène originale.

Lorsque vous regardez un objet en gros plan, comme un tableau au mur, appuyez sur la touche △ comme indiqué pour revenir à la fenêtre vidéo.

Si vous trouvez des documents au cours de l'enquête, vous pourrez tourner les pages grâce aux flèches bleues au bord de l'écran. Si le texte est disposé sur des panneaux utilisez les touches directionnelles pour le lire. Le pointeur úil indique que vous pouvez effectuer un zoom. Pour effectuer un zoom arrière, appuyez sur la touche △.

www.oldiesrising.com

POINTEUR D'ACTION



Lorsque le pointeur a l'apparence d'un poing tenant un éclair, vous pouvez agir ou interagir avec un objet ou une personne. Ce pointeur apparat sur les poignées de porte, par exemple ; si vous appuyez sur la touche ⊗, la porte s'ouvre.

A certains moments de l'enquête, l'agent sera amené à utiliser un objet spécifique de son inventaire. Pour récupérer des indices, sélectionnez le kit d'indices et placez le pointeur (qui s'est transformé en kit d'indices) sur l'objet que vous voulez récupérer et appuyez sur la touche ⊗.

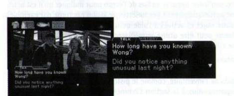
POINTEUR DE CONVERSATION



Si vous placez le pointeur sur un personnage et qu'il se transforme en lèvres, cela signifie que vous pouvez converser si vous appuyez sur la touche ⊗.

Lorsqu'une conversation est activée, vous pouvez choisir les réparties dans une liste de dialogues (située dans la bote de dialogues Talk (conversation)) ou l'une des icônes Idée qui apparaissent en haut de l'écran (reportez-vous à la section Icônes Idée pour plus de détails).

Pour faire défiler la liste des dialogues, appuyez sur les touches directionnelles ⇧ et ⇩, puis sur la touche ⊗ pour poser une question. Si vous avez plus de choix de dialogues que ne peut en contenir la bote de dialogues, une flèche blanche pointant vers le haut ou le bas apparat alors à droite du texte.



Dans certains cas, un onglet HISTORY (Historique) du dialogue apparat dans la bote de dialogues. Appuyez sur la touche directionnelle ⇨ ou poussez le joystick gauche dans cette direction pour sélectionner l'onglet HISTORY et répéter des questions que vous avez déjà posées. Appuyez sur la touche directionnelle ⇦ ou poussez le joystick gauche dans cette direction pour retourner à l'onglet TALK (Conversation).

Si vous décidez d'interrompre la conversation, appuyez sur la touche ▲.

OUTILS ET INVENTAIRE

Au cours de votre enquête, vous allez récupérer des objets qui vont vous aider. Une fois que vous les avez ramassés, ces objets apparaissent au bas de l'écran dans l'inventaire.

PDA

Pour choisir un objet de l'inventaire, appuyez sur la touche ● puis sur la touche directionnelle ⇦ ou la touche directionnelle ⇨ ou poussez le joystick gauche dans ces directions afin de faire défiler les objets disponibles. Appuyez sur la touche ✖ pour activer l'objet sélectionné de l'inventaire ou sur la touche ■ pour l'examiner en détail.

Les objets de l'inventaire sont cachés par défaut jusqu'à ce que vous appuyiez sur la touche ●. Lorsque vous avez choisi un objet de l'inventaire, son icône apparat au bas de l'écran pour indiquer qu'il est actif. Certains objets de l'inventaire s'activent automatiquement (les lunettes de vision nocturne par exemple) ; d'autres doivent être placés sur un autre objet et activés à l'aide de la touche ✖ (le crochet sur une serrure par exemple). Si l'objet sélectionné peut être utilisé immédiatement, son icône se substitue au pointeur lorsque vous le placez sur une cible.

Pour remettre un objet dans l'inventaire, appuyez sur la touche ▲ ou la touche ● pour faire réapparatre l'inventaire.

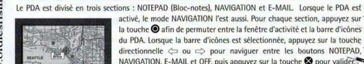
La mauvaise utilisation de certains objets de l'inventaire, comme le pistolet ou les menottes, peut avoir un effet négatif sur votre enquête (reportez-vous à la section Commencer). Vous êtes responsable de l'acquisition des objets de base pour l'enquête que vous devez vous procurer auprès du bureau local. L'acquisition des divers autres objets s'effectue tout au long de l'enquête.

Chaque fois que vous commencez une enquête, vous obtenez automatiquement les outils suivants :

Un PDA (Personal Digital Assistant ou assistant électronique)

Le PDA est probablement l'outils le plus indispensable pour mener à bien une enquête.

Le PDA est divisé en trois sections : NOTEPAD (Bloc-notes), NAVIGATION et E-MAIL. Lorsque le PDA est activé, le mode NAVIGATION l'est aussi. Pour chaque section, appuyez sur la touche ○ afin de permuter entre la fenêtre d'activité et la barre d'icônes du PDA. Lorsque la barre d'icônes est sélectionnée, appuyez sur la touche directionnelle ⇦ ou ⇨ pour naviguer entre les boutons NOTEPAD, NAVIGATION, E-MAIL et OFF, puis appuyez sur la touche ✕ pour valider.



Vous pouvez utiliser le PDA dans les cas suivants :

NAVIGATION - Vous pouvez vous déplacer grâce à une carte de Seattle et de ses environs. Les destinations disponibles sont indiquées sur la carte par un point rouge.

L'écran de navigation a deux niveaux de détail : au début du jeu, vous ne pourrez accéder qu'à la zone de Seattle sur la carte du niveau supérieur. Appuyez sur la touche ✕ pour zoomer sur les rues de la ville. Vous pourrez voir le bureau, votre appartement, et le laboratoire en plaçant la cible rouge sur le lieu désiré (à l'aide des touches directionnelles) et en appuyant sur la touche ✕. Pour retourner à la carte du niveau supérieur, appuyez sur la touche △.

Une fois que vous avez activé un lieu et que vous l'avez visité, vous pouvez généralement y retourner lorsque vous le désirez.

Si pour une raison quelconque vos déplacements sont restreints, le lieu sera marqué d'un point vert et si vous sélectionnez un endroit auquel l'accès est limité, le PDA émet un son vous indiquant qu'il est actuellement impossible de vous y rendre.

NOTEPAD - Les notes que vous prenez sur les lieux du crime sont automatiquement enregistrées dans le PDA au fur et à mesure que vous vous déplacez pour les besoins de l'enquête

Une page de notes correspond à chaque lieu visité. Utilisez les touches directionnelles haut et bas pour faire défiler les notes sur une page. Les flèches bleues indiquent que d'autres pages de notes sont actuellement disponibles et vous pouvez les sélectionner en appuyant sur les touches directionnelles ⇦ et ⇨.

E-MAIL - Ceci vous permet de recevoir un courrier électronique de vos services d'enquête.

Les titres des e-mails que vous avez reçus s'affichent à l'écran. Utilisez les touches directionnelles ⇧ et ⇩ pour passer d'un titre à l'autre et appuyez sur la touche ⊗ pour lire le courrier sélectionné.

Pour voir les parties d'un e-mail qui ne sont pas affichées à l'écran, appuyez sur les touches directionnelles ⇧ et ⇩ afin de faire défiler le message. Pour retourner à l'écran des titres de la bote de réception, appuyez sur la touche △.

OFF - Sélectionnez cette option ou appuyez sur la touche △ à partir de l'écran principal du PDA afin de le ranger.

TELEPHONE CELLULAIRE

Vous pouvez utiliser votre téléphone à tout moment au cours de l'enquête afin de vérifier les indices ou de contacter les personnes figurant dans la base de données de votre PDA, votre ordinateur ou le répertoire du téléphone. Utilisez les touches directionnelles de la Manette pour placer le pointeur sur les boutons du téléphone et appuyez sur la touche ⊗ pour valider.

Pour composer un numéro, appuyez sur les touches du téléphone ou sélectionnez le bouton Menu afin d'afficher les liste de contacts.

SEND (Envoyer) - Une fois que vous avez entré le numéro de téléphone qui convient, sélectionnez le bouton vert 'Send' à gauche et appuyez dessus pour effectuer l'appel.

END (Fin) - Une fois l'appel effectué, sélectionnez le bouton rouge 'End' à droite et appuyez dessus afin de raccrocher.

CLEAR (Supprimer) - Si vous vous trompez de numéro ou que vous désirez en entrer un autre, sélectionnez et appuyez sur le bouton CLEAR afin d'effacer le numéro qui s'affiche sur le téléphone.

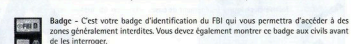
www.oldiesrising.com

MENU - Ce bouton fait apparatre une liste de contacts dont vous pourrez avoir besoin régulièrement.

SCROLL (Faire défiler) - Lorsque la liste de contacts a été activée (ils apparaissent un par un sur le téléphone), le flèches de défilement au centre du téléphone vous permettent de faire défiler la liste vers le haut ou le bas.

OFF - Vous pouvez appuyer à tout moment sur la touche △ pour mettre fin à l'appel et ranger le téléphone.

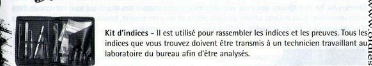
Les autres outils standard dont vous risquez d'avoir besoin dans votre enquête sont les suivants :



Badge - C'est votre badge d'identification du FBI qui vous permettra d'accéder à des zones généralement interdites. Vous devez également montrer ce badge aux civils avant de les interroger.

Pistolet - Vous disposez d'un pistolet automatique 9 mm Sig Sauer P226. A n'utiliser qu'en cas de nécessité absolue. Si vous utilisez votre arme mal à propos ou dans des situations illégales, vous risquez d'être poursuivi ou même licencié.

Menottes - Equipement de base. Comme pour le pistolet, utilisez-les à bon escient.



Kit d'indices - Il est utilisé pour rassembler les indices et les preuves. Tous les indices que vous trouvez doivent être transmis à un technicien travaillant au laboratoire du bureau afin d'être analysés.

Crochet - Ce crochet fait partie des outils de base. A moins que vous n'ayez une raison valable, vous devez vous procurer un mandat de perquisition avant de pouvoir crocheter une serrure.

Appareil-photo numérique - Cet appareil vous est fourni dès le départ et peut être utilisé à tout moment. Cet appareil est relié aux ordinateurs du bureau et de votre appartement afin de vous permettre de télécharger les images (reportez-vous à la section 'Ordinateurs'). La mémoire de l'appareil peut contenir 24 images numériques. Lorsque la mémoire est pleine, cela signifie que vous ne pouvez plus prendre de photo tant que les images n'ont pas été téléchargées sur votre ordinateur ; vous devez également les effacer de la mémoire de l'appareil-photo pour faire de la place.

Torche électrique - Equipement de base.

Jumelles - Equipement de base.

Lunettes de vision nocturne - Lunettes à infrarouge qui vous permettront de voir dans l'obscurité.

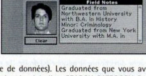
Divers - Au fur et à mesure que vous vous déplacez, vous ramassez des objets qui sont entreposés dans votre inventaire. Vous pourrez utiliser certains objets et les jeter ensuite, tandis que vous en conserverez d'autres jusqu'à la fin de l'enquête. Vérifiez souvent votre inventaire.

ORDINATEURS

Vous disposez de deux ordinateurs : un à votre bureau du FBI et l'autre dans votre appartement.

Appuyez sur la touche directionnelle ⇧ ou ⇩ ou poussez le joystick gauche dans ces directions pour faire défiler les cinq options et appuyez sur la touche ⊗ pour valider la section en surbrillance.

ING (INTELLIGENCE NETWORK GATEWAY ou réseau de renseignements)



Le réseau Intelligence Network Gateway ou ING est une source d'informations indispensable pour les agents du bureau qui peuvent ainsi faire des vérifications, rechercher le propriétaire d'un véhicule et trouver la provenance d'appels téléphoniques.

Le ING dispose d'un moteur de recherche complet, qui vous permet de rechercher les renseignements par catégories. Vous pouvez utiliser des filtres afin de limiter vos recherches à un sujet précis.

Le ING vous permet d'effectuer une recherche en fonction de deux composants : SEARCH CATEGORY (Rechercher catégorie) et SEARCH DATABASE (Rechercher dans la base de données). Les données que vous avez récupérées pendant votre enquête sont automatiquement ajoutées à la liste SEARCH CATEGORY. Pour passer en revue les éléments de la liste, appuyez sur la touche ⊗. Appuyez sur la touche directionnelle ⇧ ou ⇩ pour passer d'une option de recherche à l'autre. Vous pouvez rechercher des données dans trois catégories (Names (Noms), Phone Numbers (Numéros de téléphone) et Vehicle License Numbers (Plaques d'immatriculation)) et dans cinq bases de données (Citizens (Citoyens), FBI Agents (Agents du FBI), Government/Military personnel (Membres du gouvernement/de l'armée), Law Enforcement officers (Officiers de la force publique) et Criminals (Criminels). Appuyez sur la touche ⊗ afin de sélectionner une option de recherche.

Lorsque les paramètres ont été sélectionnés, sélectionnez le bouton SEARCH (Recherche) et appuyez sur la touche ⊗

Si la recherche est fructueuse, le résultat s'affiche à l'écran. Appuyez sur la touche directionnelle ⇦ ou utilisez le joystick gauche dans cette direction pour sélectionner FIELD NOTES (Notes) et appuyez sur ⇧ ou ⇩ pour faire défiler le texte. Pour retourner à l'écran Search, appuyez sur la touche directionnelle ⇨ ou utilisez le joystick gauche dans cette directionet activez le bouton CLEAR (Supprimer) à l'aide de la touche ⊗.

Pour retourner au menu principal de l'enquête, appuyez sur la touche △.

PHOTO VIEWER (Visionneuse de photos)



La visionneuse est utilisée avec l'appareil-photo numérique et permet aux agents de télécharger des photos prises sur les lieux du crime et de les conserver pour une utilisation ultérieure.

Lorsque les photos ont été prises avec l'appareil (la visionneuse ne sera pas en surbrillance s'il n'y a pas de photos dans la mémoire de l'appareil), activez la visionneuse et toutes les photos seront automatiquement téléchargées sur l'ordinateur. Appuyez sur la touche directionnelle ⇨ ou utilisez le joystick gauche dans cette direction pour mettre les photos en surbrillance dans la visionneuse. Les flèches bleues sur les côtés de la photo indiquent que vous pouvez voir les autres photos en appuyant sur la touche directionnelle gauche ou droite. Le numéro de la photo est affiché dans le coin supérieur gauche de chaque image.

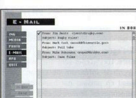
Appuyez sur la touche directionnelle ⇧ ou utilisez le joystick gauche dans cette direction pour sélectionner l'option DELETE (Effacer). Pour effacer l'image actuellement sélectionnée, appuyez sur la touche ⊗. Si la visionneuse contient 24 photos, vous devez en effacer pour pouvoir en prendre d'autres. *Remarque :* si vous avez stocké des photos de lieux contenus sur d'autres disques, vous risquez de voir s'afficher : Insert X-Files DISC (Insérez le disque X-Files) accompagné du numéro du disque. Remplacez le disque actuel par celui qui vous est demandé et fermez le couvercle du compartiment à disque.

Il existe également une visionneuse qui vous permet d'examiner les images provenant d'une source vidéo. Sélectionnez le bouton VIDEO et appuyez sur la touche ⊗.

Pour retourner au menu principal de l'enquête, appuyez sur la touche △.

E-MAIL

Vous allez recevoir des courriers électroniques tout au long de l'enquête. Vous pourrez lire ces courriers dans la section E-MAIL de votre ordinateur. Sélectionnez cette option et appuyez sur la touche ⊗ pour accéder à cette section. Les titres des e-mail que vous avez reçus seront affichés à l'écran INBOX (Bote de réception). Appuyez sur les touches directionnelles ⇧ ou la touche directionnelle ⇩ afin de sélectionner le titre de l'e-mail que vous voulez lire, puis appuyez sur la touche ⊗.



Certains e-mails seront accompagnés de fichiers joints. Pour voir ces fichiers, mettez-les en surbrillance avec les touches directionnelles et appuyez sur la touche ⊗.

Pour retourner à l'écran principal de l'enquête, appuyez sur la touche △.

APB (ALL POINTS BULLETIN ou Dossier complet)

Au cours de l'enquête, vous aurez peut-être besoin d'envoyer un dossier complet contenant tous les renseignements nécessaires sur un ou plusieurs individus. Sélectionnez le bouton APB et appuyez sur la touche ⊗ afin d'accéder à cette section de l'ordinateur. Les APB ont un format standard. Lorsqu'un APB se trouve dans la zone de texte, appuyez sur la touche ⊗ pour activer le bouton SEND (Envoyer) et transmettre l'APB aux agents concernés.

Pour retourner à l'écran principal de l'enquête, appuyez sur la touche △.

QUIT (Quitter)

Pour quitter l'ordinateur, mettez en surbrillance le bouton QUIT (à gauche sur l'écran) et appuyez sur la touche ⊗.

ICONES

EMOTION



Les icônes Emotion permettent à l'agent d'introduire une réaction émotionnelle dans une situation donnée. Lorsqu'elles sont disponibles, ces icônes apparaissent dans la partie centrale inférieure de l'écran. Votre humeur peut varier de furieux à passif en passant par humoristique et indifférent, et entrane des réponses diverses. La durée de vie de ces icônes est limitée et elles vous font réagir de différentes façons envers les autres personnages. Placez le pointeur sur une icône Emotion et appuyez sur la touche ⊗ pour activer l'émotion sélectionnée. Vous pouvez également appuyer sur la touche ◉ et sélectionner une icône Emotion en appuyant sur les touches directionnelles gauche et droite puis sur la touche ⊗.

IDEE



Les icônes Idée représentent certains faits, indices ou idées que l'agent rencontrera au cours de l'enquête. Vous pouvez les sélectionner en appuyant sur la touche directionnelle ⇧ ou en utilisant le joystick gauche dans cette direction lorsque la ligne supérieure d'une bote de dialogue est en surbrillance, ou en appuyant sur la touche ◉. Lorsque ces icônes sont sélectionnées, vous pouvez les activer en appuyant sur la touche ⊗ pour entamer le dialogue.

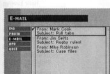
INDICE



Les icônes Indices sont utilisées pour donner des preuves concrètes(récupérées avec le kit d'indices) au laboratoire afin qu'elles soient analysées. Lorsque vous êtes au laboratoire, appuyez sur la touche ◉ pour accéder aux icônes Indices. Vous pouvez mettre un indice en surbrillance avec les touches directionnelles/le joystick gauche et appuyer sur la touche ⊗ pour valider. Ceci vous permet de donner l'indice au technicien du labo.

www.oldiesrising.com

ACTION



Les icônes Action apparaissent souvent lorsque l'intuition artificielle est activée, mais elles apparaissent parfois toutes seules. Elles s'affichent dans le coin inférieur droit de l'écran lorsque vous êtes près d'un lieu ou d'une zone intéressants.

L'icône Action permet de visionner un petit clip vidéo de l'action lorsque vous placez le pointeur dessus ou que vous appuyez sur la touche ◉ jusqu'à ce que l'action soit en surbrillance. Si l'icône a été activée par l'intuition artificielle (reportez-vous à la section Intuition artificielle), elle représente un indice important qui fera avancer l'enquête.

Pour activer une icône Action, placez le pointeur dessus et appuyez sur la touche ⊗. Vous pouvez également appuyer sur la touche ◉ jusqu'à ce que l'icône Action soit en surbrillance puis appuyer sur la touche ⊗.

CREDITS

Fox Interactive

Producteur en chef	Gary Sheinwald
Producteurs associés	Luke Letizia
	Erik Larson
Assistante à la production	Denise Pater
Responsables assurance qualité	Tim Hall
	Mike Schneider
	David Ortiz
Testeurs principaux	Michael Dunn
	Harish Rao
Testeurs	Eric Asevo, Ken Anderson, Sweet Billy, Aaron Blean, Ben Borth, Peter Cesario, Ryan Dowling, Igor Krinitskiy, Red Magpantay, Bruce Maksin, Chris Miller, Paul Pawlicki, Tim Ramage, Victor Rodriguez, Jeff Tatman, Tim Tran, Sung Yoo
Directrice du marketing	Stephanie Yoshimoto

Sony Computer Entertainment Europe

Producteur	Sean Kelly
Chefs de produit	Kenny Mathers / Isabelle Tomatis
Editeur copie	Jim Sangster
Disposition et conception	James Phippen
Approbation manuel	Lee Travers, Stephen Griffiths
Directeur AQ	Geoff Rens
Directeur AQ interne	Chris Rowley
Coordinateur AQ	Jim McCabe
Testeur principal	Phil Green.
Testeurs	Carl McKane, John Cassidy, Ian McEvoy, Mark Christy, John McLaughlin, Matt Ekins, Anthony Gill, Darren Perkins, John Walsh.

Equipe de développement PlayStation

Producteur	Halle Eavelyn
Producteur associé	Jason VandenBerghe
Ingénieurs logiciel	Nathan Dwyer
	Oscar Levi
	Melanie McClaire
	Alex Smits
	Jason VandenBerghe
	Andrew Wilson
Graphiste principal	Cassandria Blackmore
Assistant graphiste	Guy Paquin
Responsable montage vidéo	Derek Dexheimer
Ingénieur du son	Paul Hiaumet
Technologie vidéo FPQ	Nick Pelling
24-bit full-motion engine	Pterodactyl Software,Ltd.
Project management consulting	

Distribution

(Par ordre d'apparition)

Dana Scully	Gillian Anderson
Fox Mulder	David Duchovny
Craig Willmore	Jordan Lee Williams
Mark Cook	James Lynch
Walter Skinner	Mitch Pileggi
Armistead Shanks	Sean Griffin
Mère	Suzanne McGaffey
Enfant	Zoe Warner
Employé motel	Lisa Estridge Gray
James Wong	Robert Lee
Agent NSA no1	Nick Eldridge
Agent NSA no2	Richard W. Daley
John Amis	Reginald A. Jackson
Pendrell	Brendan Beiser
Mendoza	Nick Granado
Stearns	Chuck McQuary
Arley	Mark Farrell
Mary Astadourian	Paige Witte
Capitaine du port	John Gilbert
Joan Truitt	Lauren Tewes
Homme brosse	Eli Lockwood
Dr. Rauch	Randy Hoffmeyer
Homme à la cigarette	William B. Davis
Smolnikoff	Ted D'Arms
X	Steven Williams
Dr. McIntyre	Jimmi Parker
SDF	Clifford Paul Fetters
Frohike	Tom Braidwood
Byers	Bruce Harwood
Langly	Dean Haglund
Colonel Wallace	Wally Dalton
Garde	Harris Smith
Agents NSA	Brad Curtis
	Steve Keller
	Brian Kilcup
	Whitey Shapiro
	Joe Willis, Jr.
Jolie fille	Laurel McConnell
Gardes ops.	Alvin Castle
	Ron Garner
	David Oppenheim
	Raymond J. Reehill

Production

Producteur exécutif	Halle Eavelyn
Producteur	Phil Peters
Directeur/Concepteur	Greg Roach
Conception de l'histoire	Chris Carter
Edition histoire	Frank Spotnitz
Auteurs	Richard Dowdy
	Greg Roach
Conception jeu	Cassandria Blackmore
	Paul Hiaumet
	Phil Peters
	Greg Roach
Directeur de la photographie	Jon Joffin
Conception de la production	Phil Peters
Musique	Paul Hiaumet
	Mark Snow
Responsable production	J. Daniel Dusek
Coordinatrice production	Heather K. Murphy
Coordinatrice talents	Jayma Cohn
Assistants à la production	Phil Hadler
	Basilio Holder
Stagiaires production	Irene Barnett
	Carmen Best
	Patti Guarino
	Christopher Revon
	Yvonne Walker

Première unité

Première assistante à la réalisation	Wendi Lampassi
Second assistant principal à la réalisation	Jonas Batt
Second assistant à la réalisation	Darin Mercado
Assistant production décor	Rylee Newton
Assistant de M. Duchovny	Katherine Durish
Stagiaire décorateur	Jeff Carpenter
Directrice artistique	Jeanne Franz
Décorateur	Michael Moran
Coordinatrice artistique	Michelle Daniels
Habilleur principal	Timothy D. Whidbee
Habilleurs	Natalie Beauchene
	Brady J. Condit
	Dan Crow
	Catherine Kent
	Rebecca Roch
	David Shadle
Habilleuse	Rachel M.Thomson
Supervision du script	Rebecca DeGeorge
	Tina Frolund
	Jennifer Hinkey
Conception des costumes	Lisa Kohl
Supervision garde-robe	Sarah Isakson
Assistantes garde-robe	Julie Puterman
	Kari Rittenour
	Sally Roberts
Responsable accessoires	Kathleen Kasinger
Responsable assistant accessoires	Robert Leisle
Assistants accessoires	Jennifer Hunt
	Joyce McAndrews
	Gretchen Warthen
Responsable tournage en extérieur	Peter Allen
Assistante responsable tournage en extérieur	Maggie Bassetti
Assistant tournage en extérieur	Annette Hawley
	Leanna Alicee Redmond
	Brook Simmons
	Somsy Vejsiri
	Sarah Wright
Responsable coiffure et maquillage	Omi
Assistante coiffure et maquillage	Shelley Clark
	Robin I. Knutson
	Carolynn Weast
Coiffure de M. Duchovny et Mlle Anderson	Laverne Basham
Maquillage de M. Duchovny et Mlle Anderson	Angeline Bemben
Maquillage effets spéciaux	Michael Christ
Opérateur caméra	Mark L. Anderson
Premier assistant caméra	Ross Howsmon
Seconds assistants Caméra	Marne Cohen
	Mami Morisaki
Assistants caméra	Derek Hay
	Mike McIntyre
Gaffer	Giovani Lampassi
Aide-électricien	Eric Pine Mountain Moore
Electriciens	Michael Baird
	Mark Canniff
	Steve Colgrove
	Cole Drumb
	Scott Harbine
	Chad Harrison
	Michael LePard
	Kevin T. O'Connell
	Myron Partman
	Laura Chanel Reynolds
	Mark Simon
	Scott Todd
	Martijn Veltman
	Charlie Waldron
Machiniste principal	Jon LaFollette
Aide-machiniste	Lance Brazil Robinson
Machinistes	Craig Bilodeau
	Jeff Carpenter
	Tony Ghiglione
	Petey Johnson
	Kirk Miller
	Caleb R. Nelson
	Jimmie R. Owens

Gaffer truquages	James O. Rosel
Machiniste principal truquages	David C. Darrow
Truquages	Keith Bronsdon
	Kathryn Burbank
	Lisa Gates
	George Hicks
	Chris Kovalski
	Erik Loysen
	Robert Platt
	Daniel Reyes
Coordinateur effets spéciaux	Michael Christ
Pyrotechnicien	Mark McDaniel
Assistants effets spéciaux	James Etue
	Tony Guaranscio
	Brian Puterman
Coordinateur cascades	David Boushey
Cascadeurs	Ian Boushey
	Steve Curran
	Ron Garner
	Jolene Hjerleid
	Eric Michael Johnson
	Robert McDougal
	Bill Shaw
	Kerry Skalsky
	Bill Whittaker
Directeur distribution	Halle Eavelyn
Assistant distribution	Darin Mercado
Doublures lumière	Craig Gatch
	Eero Johnson
	Jenifer O'Shields
	Robert Shane Srogi
	Jason Webber
Coordinateur construction	Kenneth J. Berg
Contremaître construction	James Foley
Artiste principal pour les décors	Lisa Bellero
Artistes décors	Dean Hitchcock
	Michael Stencil
	Catherine Trzybinski
	Nick Worsfold
Charpentiers	Robin Cady

	John Wayne Cyra
	Alex Danilchik
	Wayne Foster
	Catherine Kent
	Jeffrey Kohl
	Norm Spencer
	Martin Thrussell
Ingénieur son	Paul Hiaumet
Opérateur perche	Mickey McMullan
Assistants audio	Terri Eberlein
	Candace Schecter
Stagiaire audio	Morgan Kohler
Coordinateur transport	Dan Fisher
Responsable transport	Jon R.McCarthy
Chauffeurs	Virgil Dosher
	Keith Dosher
	David Guppy
	Ron King
	Sharon McCarthy
	Sherri L. McCarthy
	Joel McCarthy
	William R. Powell
	Joe Soleberg
	Bob Sullivan
	John Wolfe
Equipe médicale	Douglas Dahl
	Fred Jaross
	Peter Knudson
	Todd Q. Smith
Sécurité	Future Security Services
Restauration	Premiere Catering
Services manuels	Sandra MacLean

Unité secondair

Directeur de la photographie	Theodor Angell
Directrice assistante	Sandra Hunter
Supervision du script	Cedric A. Prim
	Natalie Beauchene
Accessoires	Shawn Connaway
Responsable tournage en extérieur	Maggie Bassetti
Assistante tournage en extérieur	Leanna Alicee Redmond
Assistant caméra	Pauls Zommers
Gaffers	Bjorn Boisen
	Krist Hagar
	David K. Potter
Aide-électricien	Matthew Quinn
Machinistes/Electricité	Matt Baker
	Keith Bronsdon
Restauration	Christine's Catering
Services manuels	Helen Morgan

Equipe de Vancouver

Gaffer	Paul Slatter
Aide-électricien	Jeff O'Brien
Machiniste principal	Ryan Monro
Aide-machiniste	Herb DeWaal

Montage

Monteur principal	Greg Roach
Coordination du montage/Montage	Kara Costa
Montage technique	Jeni Sadler
Assistants montage	Eric Anderson
	Laura Clemons
	Derek Dexheimer
	Scott Harbine
	Katy O'Kelley Joyner
	Matthew Lease
	Brandon McWhorter
	Mark O'Connell
	Jason VandenBerghe
Stagiaires monteurs	John Joseph Kniffen III
	Frazier Mills
	Misumi Tanaka

Ingénierie logiciel

Ingénieurs principaux	Pete Isensee
	Melanie McClaire
Ingénieurs logiciel	Derek Rhys Creech
	Matthew Lease
	Alex Smits
	Patricia Snow
	Jason VandenBerghe
Gestion des ressources	Joseph Kim
Assistants gestion des ressources	Virginia Ginny Apicella
	Maggie Bassetti
Programmation optimisation	Geoffrey P. Coco
Test utilisateur	Paul W. Taylor
Assurance qualité	Kalinde Adler
	Dane Doerflinger
Concept VirtualCinema	Greg Roach
Architecture VirtualCinema 3.0	Pete Isensee
	Melanie McClaire
Responsable réseau	Joseph Kim
Caractères	Carl Mollnow II
	Christa Wells
Programmeur bénévole	Aaron Halon

Graphismes

Graphiste principal	Cassandria Blackmore
Assistant graphiste	Aaron Halon
Assistants graphistes	Elaine Mattson
	Aaron McQ
	Christine Lee
	Sun Kim
	Cynthia Sowder
Storyboard	Aaron Halon
Stagiaires graphistes	Raif Copeland
	Robert Corbett
	Jarret Katter
	Anton Korshunov
	Robert Shane Srogi

Comptabilité

Comptable production	Deborah L. Rathbone
Assistante comptable	Helen Dusek
Comptables personnel	Suzan Kearns
	Carmen Swannack

LA PRODUCTION VOUDRAIT REMERCIER

Mary Astadourian
Heike Brandstatter
Tracy Elofson
Lou Eske
R.W. Goodwin
Ken Hawryliw
John Loose
Loren Luke
Paul Rabwin
La ville de Seattle
La ville de Tacoma
IATSE Local: 488
IATSE Local: 600
Mercer Island Travelodge
Northwest Railway Museum
Pacific Grip & Electric
SCCC Maritime Training Center
Teamsters Local: 174
Washington State Film Office

Les sociétés suivantes ont généreusement fait don de produits qui ont été utilisés lors de l'élaboration de ce jeu :

Adobe Systems Incorporated
Apple Computer, Inc.
Arboretum Systems
Aureal Semiconductor
Automedia, Inc.
Borland International, Inc.
Claris Corporation
CodeWarrior by Metrowerks
Compression Technologies, Inc.
DigiDesign, Inc.
Digital Marketing International
Dolby Laboratories, Inc.
Equilibrium
Fractal Design Corporation
Fuji Photo Film U.S.A., Inc.
Hewlett-Packard Company
The Hollywood Edge
IBM
Iomega Corporation
Macromedia, Inc.
MicroQuill Software Publishing, Inc.
NEC Electronics, Inc.
NuMega Technologies, Inc.
Opcode Systems, Inc.
Production Magic, Inc.
Radius, Inc.
RCA
Sennheiser electronic
Sorenson Vision, Inc.
Strata, Inc.
Synchro Arts Limited
Terran Interactive, Inc.
Wacom Technology Corporation
Wall Street Custom Clothiers, Seattle

Moon apparat avec la permission de Wise ink Records et Gino Rascon

Customer Service Numbers		POWERLINE FOR GAME HELP
• Australia	1902 262 662*	**1 902 262 662*** *(ITM Calls charged at $1.50 per min. Get parents' OK to call.)
• Österreich	0450 199 000 500*	**0900 970 111*** *(Der Amruf unter dieser Nummer kostet max. 41 Groschen/ Sek.)
• Belgique/België/Belgien	011 / 301 306	**0900 000 00*** *(6.05 Bfr. 20 sec/ 40 sec)
• Danmark	(+45) 33 26 68 20 Åben Man-Tors 16.00-19.00	**+45 33 26 68 20** Åben Man-Tors 16.00-19.00
• Suomi	(0600) 411 911 4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21	**0600 411 911** 4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21
• France	0803.843.843	**08 36 68 22 02*** *(2,23 F la minute)
• Deutschland	01805 / 766 977	**0190 578 578*** *(1, 21DM/min. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der PlayStation-Hotline die Eltern/Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen.)
• Greece	(00 301) 6777701	**090 2322 00*** * Χρέωση κλήσης 184 δρχ. το λεπτό συν ΦΠΑ. Παρακαλούμε πριν καλέσετε τον αριθμό αυτό ζητήστε την έγκριση του προσώπου που πληρώνει το λογαριασμό Η τηλεφωνική σύνδεση υποστηρίζεται από τη Mediatel
• Ireland	(01) 4054022	**1550 13 14 15 (R.O.I. only)*** *(Calls cost per min. 44p off-peak rate, 58p peak rate (inc.VAT)
• Israel	972 - 3 - 6465643	**972 - 3 - 6465643** ל 17:00 בכל יום מלבד ימי שישי וערבי חג קווי התמיכה פעילים בין השעות 12:00

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers.
For Game Help, please call your local PowerLine number.

Customer Service Numbers		POWERLINE FOR GAME HELP
• Italia	147 828384* *(al costa di una chiamata urbana)	166 814 814* *(Se minorenne chiedere il permesso ai genitori. Il costo della telefonata è di Lit. 1.524 al minuto+IVA - ISICOM S.r.l. - Roma)
• Malta	344700	344700
• Nederland	0495 574 817	09 09 9 000 000* *(0.99 Hfl./ min)
• New Zealand	(09) 415 2447	0900 97669* *(Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost $1.50 (+ GST) per minute).
• Norge	2336 6600	820 85 050 Åpen 24 timer NOK *8,75 pr. min.
• Portugal	(01) 318 7450	(01) 318 7450
• España	902 102 102	906 333 888* *(Tarifa punta: 57.84 pts/min + IVA de lunes a viernes de 8.00h a 14.00h. Tarifa normal: 47.04 pts/min + IVA de lunes a viernes de 17.00h a 22.00h. Tarifa reducida: 37,025pts/min + IVA de lunes a viernes de 22.00h a 8.00h. Sábados de 14.00h a 24.00h. Domingos y festivos las 24h del día).
• Sverige	08-587 610 00	0719-310 311* Öppet Månd-Frd 17.00-21.00 *5:-/samtal
• Schweiz	0900 55 20 55 *(Fr. 1.-/min.) Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen	0900 55 20 55 / Ein Anruf kostet *(Fr. 1.-/min.) Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen.
• UK	0990 99 88 77 Calls may be recorded for training purposes	09064 765 765 (incl. NI)* *Touch Tone activated service. Calls charged at 60p per minute. (*Correct at December 1998). Please seek permission from the bill payer before calling. Service provider - Telecom Potential, P.O. Box 66, Clevedon, BS21 7QX.

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers.
For Game Help, please call your local PowerLine number.

MEMORY CARD

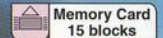


....Vous devez effectuer une longue enquête dans un milieu inconnu où vous ne pouvez faire confiance à personne. Commencez par vous procurer une MEMORY CARD (Carte Mémoire) officielle. Disponible en différentes couleurs,

.......la MEMORY CARD (Carte Mémoire) est le seul système d'enregistrement de données agréé par Sony Computer Entertainment Europe auquel vous pouvez faire confiance.

PlayStation

PlayStation MEMORY CARD



www.playstation-europe.com

SCES-01566